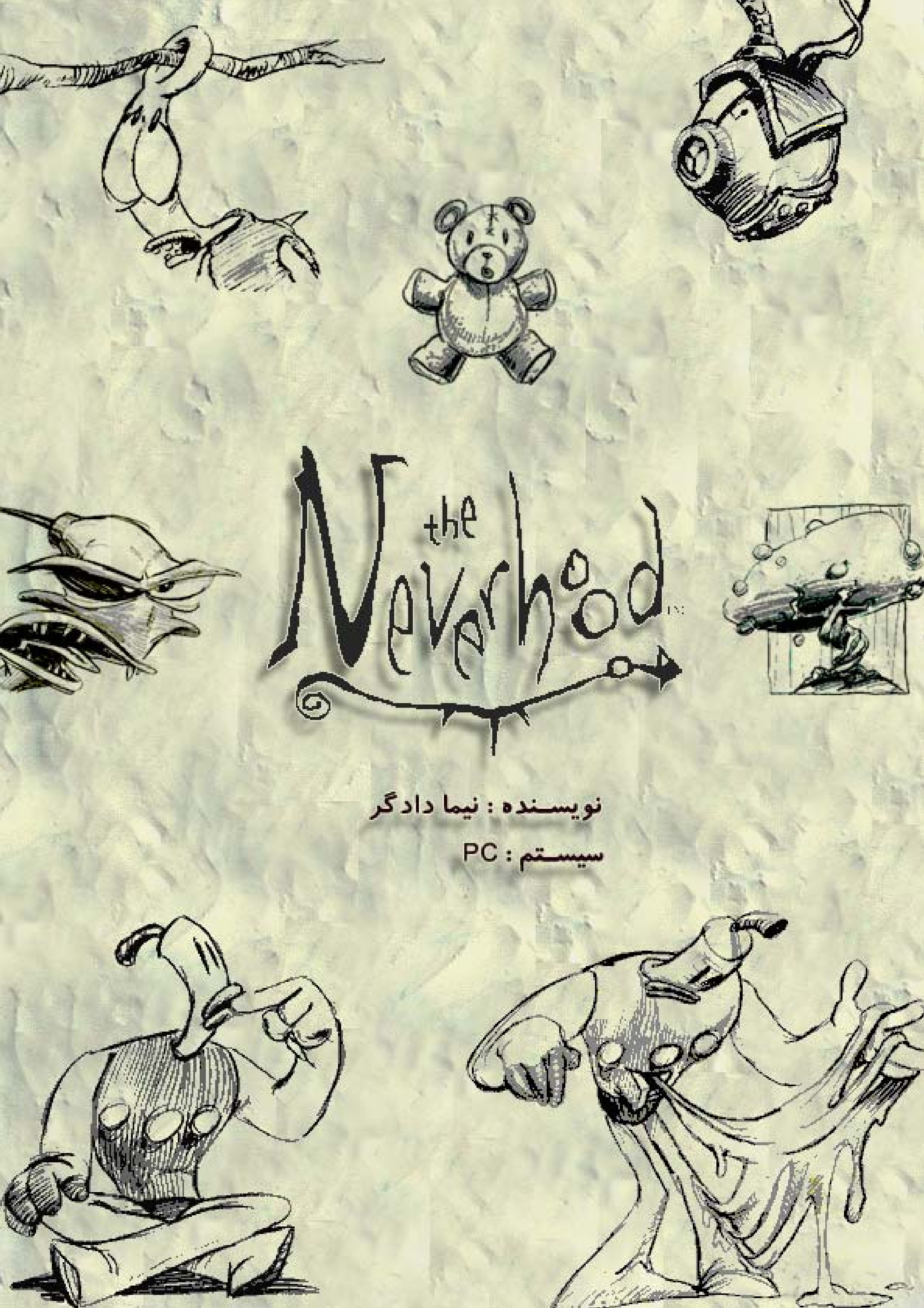
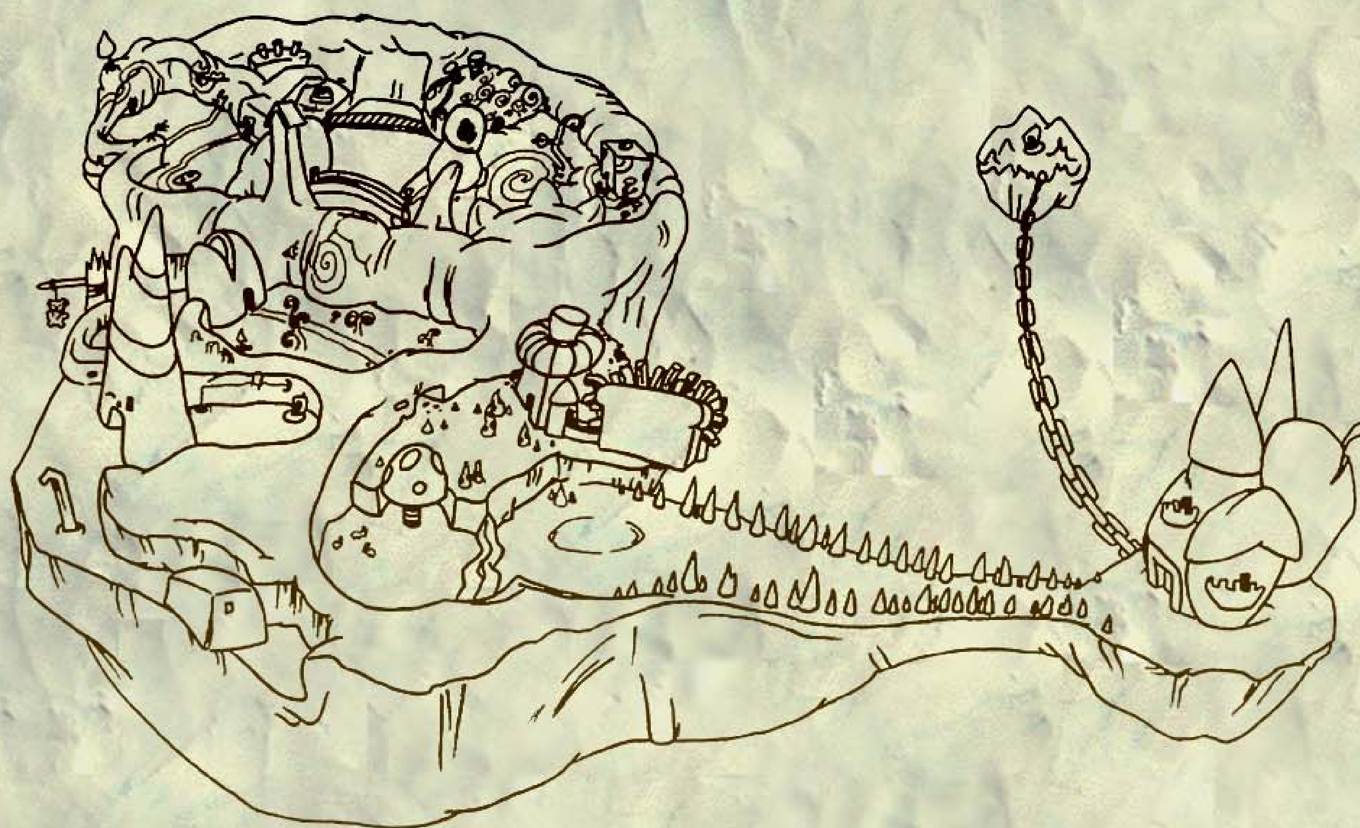
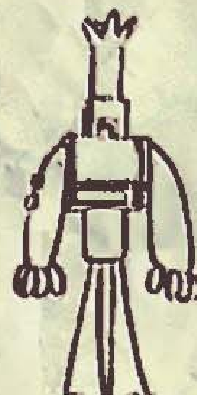

the Neverhood
نویســنده : نیما دادگر
سیســتم : PC

فــهرست :

مطلب صفحه



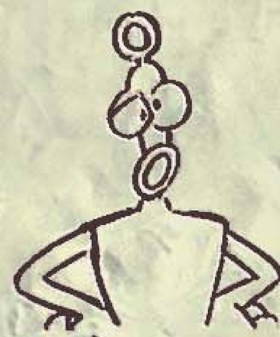
شخصیتهای بازی :



هوبورگ (Hoborg)



کلاگ (Klogg)



ویلی (Willie)



کلیمن (Klaymen)

داستـــان بـــازی :



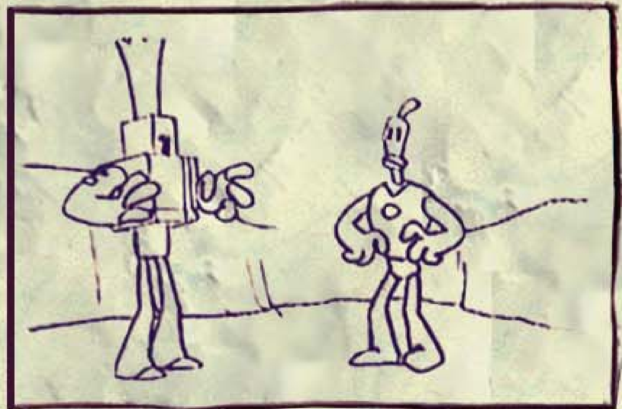
"هوبورگ" دنیای Neverhood را پر از زیبائی ها و عجایب آفرید تا بتواند در آن تا ابد زندگی کند .



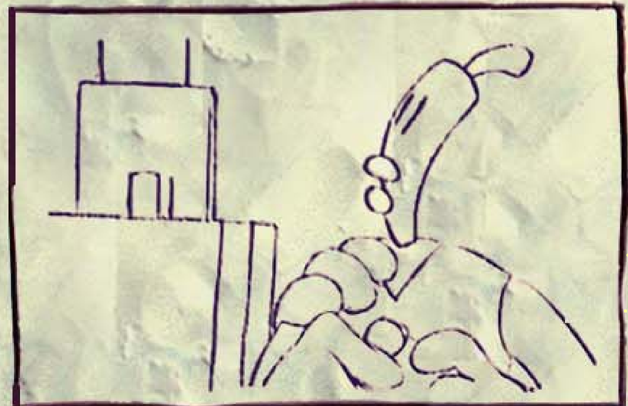
او دنیای Neverhood را آفرید تا خوشحال شود ولی چون تنها بود غمگین شد .



او فکری به سرش زد ، او تصمیم گرفت تا دوستی بیافریند تا او را خوشحال کند ، او دانه ای روی زمین انداخت .



و " کلاگ" آفریده شد .



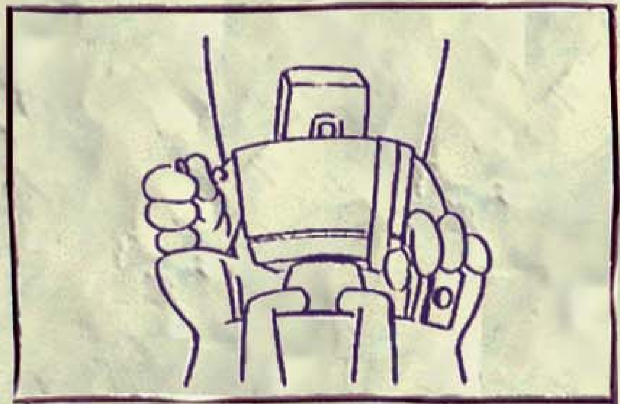
"هوبورگ" به او گفت : هر چه در دنیای Neverhood می بینی برای تو است تا لذت ببری فقط به تاج من کاری نداشته باش ، من فرمانروای دنیای Neverhood هستم و به تاج نیاز دارم .



"هوبورگ" به قلعه رفت تا دوستان بیشتری بسازد .



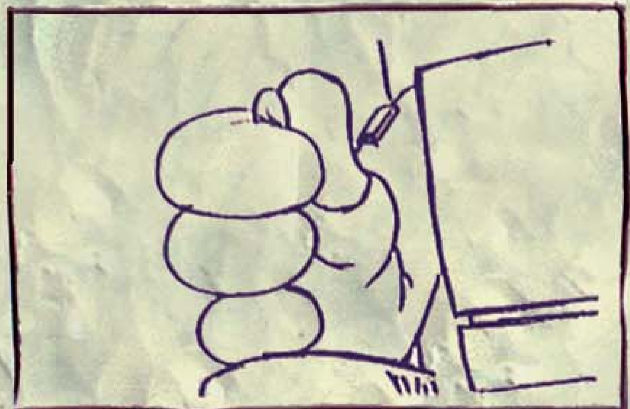
"هوبورگ" در قلعه داشت فکر می کرد که چه کسی را بسازد که " کلاگ" تاج او را برداشت و روی سر خود گذاشت و خود را فرمانروا نامید .



"هوبورگ" بدون تاج بیهوش شد .



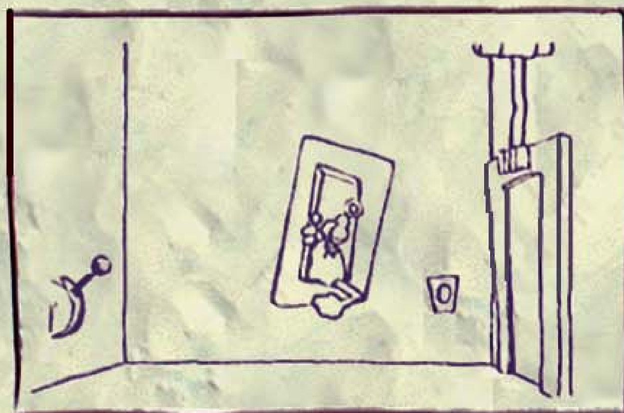
و " کلاگ" به شیطان تبدیل شد .



دانه ای در دستان "هوبورگ" باقی مانده بود .



" ویلی" آن دانه را برداشت .



و به اتاق صورتی رنگ برد .



آن دانه تبدیل به " کلیمن" شد .

حالا " کلیمن" مأموریت دارد تاج را به "هوبورگ" برگرداند تا " هوبورگ " دوباره فرمانروای دنیای Neverhood شود .

نــکات اولیــه بــازی :

- تمام کارها در این بازی با دکمه چپ موس انجام می شود .

- برای صرف نظر کردن از دموها از دکمه Space استفاده کن .



- دیسک های مستطیلی شکلی که در بازی وجود دارند را جمع کن ، در مجموع 20 عدد دیسک در کل بازی وجود دارند که می بایست همه آنها را جمع کنی ، وگرنه بازی به پایان نمی رسد .

- معماهای این بازی طوری طراحی شده اند که هر کسی این بازی را انجام دهد ، معماهای بازی متفاوت خواهند بود . بنابراین در این راهنما سعی شده است با ذکر مثال ، روش حل معماها بطور کلی بیان شود و از گفتن جزئیات معماها خودداری گردد .

رمــزهای بــازی :

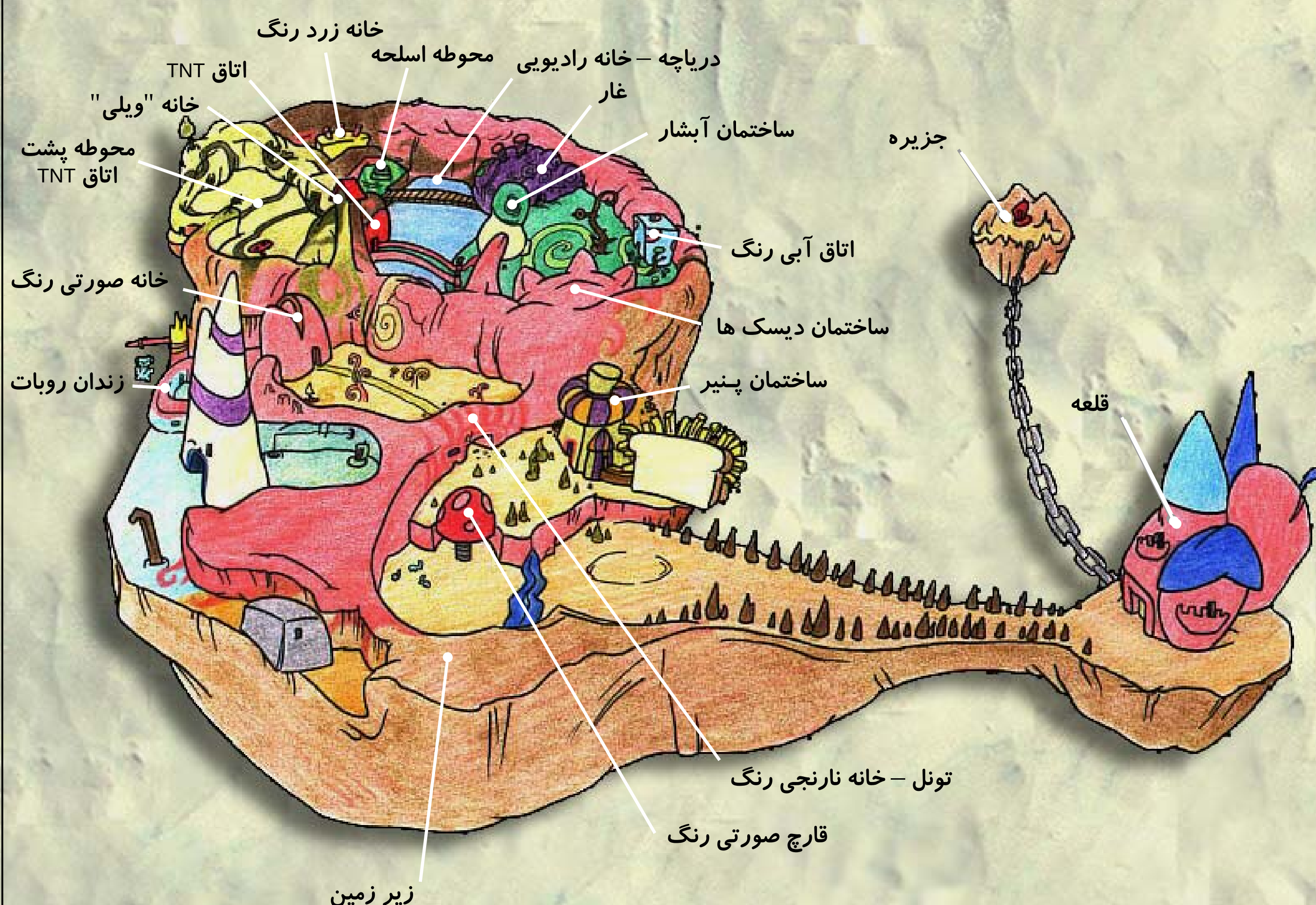
زیاد شدن سرعت بازی :

- ابتدا دکمه Enter را بزن ، سپس fastforward را تایپ کن ، دوباره دکمه Enter را بزن ، اگر درست عمل کرده باشی صدایی شنیده می شود و رمز عمل می کند .

برای اینکه سرعت بازی به حالت قبل برگردد و آهسته شود کافیست مراحل بالا را تکرار کنی .

نــقشه :

نــقشه :



راهنمای مراحل بازی :

اتاق صورتی رنگ :

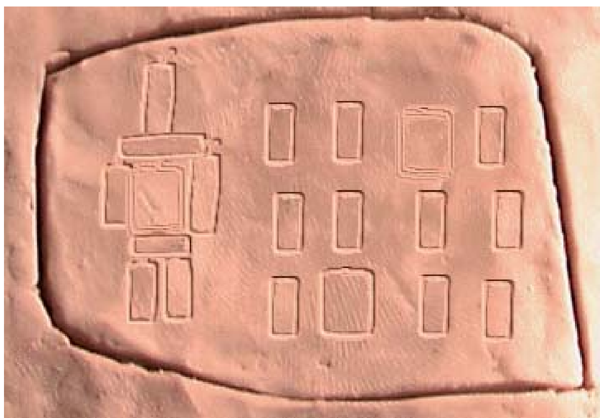
- روی " کلیمن " دکمه چپ موس را بزن تا بیدار شود ، دکمه قرمز رنگی که روی دیوار قرار دارد را فشار بده تا پنجره باز گردد ، سپس روی پنجره دکمه چپ موس را بزن تا بیرون را نگاه کنی . اهرمی که در سمت چپ اتاق وجود دارد را 3 بار فشار بده تا چکش بزرگ به درب برخورد کند و درب را بشکند ، از درب عبور کن تا به اتاق آبی رنگ بروی ، سپس بازی را ذخیره کن . برای ذخیره کردن بازی ابتدا دکمه Esc را بزن سپس گزینه Save Game را انتخاب کن و در آخر گزینه Resume Playing را بزن تا به بازی برگردی .

اتاق آبی رنگ :

- از بالکن به پایین بپر ، تا گیاه گوشت خوار شما را غورت دهد و سپس به بیرون پرتاب کند ، از طریق نردبانی که در سمت چپ اتاق قرار دارد به پایین برو و از داخل صندوق پستی ایکه روی دیوار قرار دارد نامه های "ویلی" را بخوان ، سپس دوباره از طریق نردبان به اتاق آبی رنگ برگرد . اولین حلقه ایکه از سمت راست آویزان است یک رادیو را در مراحل بعدی بازی خاموش و روشن می کند . (اگر در مراحل بعدی بازی (در خانه رادیویی) رادیو خاموش بود مجبور خواهی شد به این اتاق برگردی و این حلقه را بکشی تا رادیو روشن شود) ، دومین حلقه از سمت راست را امتحان کن تا درب باز گردد ، سپس حلقه را رها کن ، هنگامیکه حلقه را رها می کنی درب بسته می شود . به سمت چپ گیاه گوشت خوار برو و گیاه گوشت خوار را به زیر حلقه دوم از سمت راست هل بده ، حالا حلقه دوم از سمت راست را بکش و سپس رها کن تا گیاه گوشت خوار آنرا بگیرد و درب باز بماند ، سپس از درب عبور کن و به فضای باز برو و از پل عبور کن و مستقیم بسمت خانه قرمز رنگ با درب قهوه ای رنگ برو (اتاق TNT) . بازی را ذخیره کن .

اتاق TNT و محوطه پشت آن :

- داخل اتاق شو ، ابتدا دیسک را از روی زمین بردار (دیسک 01) (شما می بایست تا انتهای بازی 20 عدد دیسک جمع آوری کنی و اگر حتی 19 عدد دیسک جمع آوری کنی بازی ناتمام می ماند) . روی صفحه نمایش دکمه چپ موس را بزن تا توسط دینامیت های واقعی (دینامیت هائیکه نخ دارند) ، یک عروسک دینامیتی بسازی ، دینامیت ها را می بایست طوری انتخاب کنی که تمام دینامیت هائیکه دارای نخ هستند در ساختن عروسک بکار بروند (به عکس روبرو توجه کن) . بعد از اینکه ساختن عروسک دینامیتی تمام شد ، عروسک دینامیتی روی زمین می افتد . از طریق درب سمت راست از اتاق TNT خارج شو . مستقیم برو ، سپس بسمت راست بپیچ و درب های دوتایی را باز کن



، آنجا یک چاه آب می بینی ، دکمه قرمز رنگ را بزن تا آب جریان پیدا کند ، اینکار در مراحل بعدی بازی کار شما



را راحت می کند . برگرد و در روبرو یک قارچ قرمز رنگ می بینی ، از آن صرف نظر کن ، مستقیم برو و سپس بسمت راست بپیچ و بسمت دیوار روبرو که علامت عجیبی روی آن است برو . روی علامتِ روی دیوار دکمه چپ موس را بزن تا تصاویر و صداهای عجیبی ظاهر گردد ، بسمت چپ بپیچ و جعبه موسیقی را امتحان کن تا هیولای بزرگ شما را دنبال کند . وقتیکه دوباره داخل اتاق TNT شدی ، اگر جلوی دست هیولا بروی سرت قطع می شود . کبریتی که روی زمین می افتد را بردار و توسط کبریت عروسک دینامیتی را روشن کن (روی عروسک دینامیتی دکمه چپ موس را بزن) ، سپس عروسک دینامیتی را هل بده و جلوی هیولا ببر تا هیولا عروسک را بردارد و بخورد و منفجر گردد . دوباره به جائیکه جعبه موسیقی قرار داشت برگرد ، از قسمتی که دیوار فرو ریخته است عبور کن و سوار ماشین قرمز رنگ شو و توسط ماشین ابتدا بسمت پایین برو و و سپس بسمت مرکز مسیر دایره ای شکل برو تا به دکمه سفید رنگ برسی ، دکمه را فشار بده تا صدای بوق قطار بشنوی ، اگر صدای زنگ شنیدی ، دوباره دکمه را فشار بده تا صدای بوق قطار بشنوی . توسط ماشین دوباره مسیر دایره ای شکل را طی کن و به بالا برو تا به ابتدای مسیر برگردی ، سپس از ماشین پیاده شو و دوباره به اتاق TNT برو و از درب سمت چپ اتاق TNT خارج شو تا به فضای باز برسی ، مستقیم برو سپس بسمت راست بپیچ تا به ساختمان دیسک ها برسی (ساختمان زرد رنگ با درب قهوه ای رنگ که حرف H بالای آن نوشته شده است) . بازی را ذخیره کن .

ساختمان دیسک ها :



- ابتدا دیسک را از روی زمین بردار (دیسک 02) . معمائیکه روی دیوار است را حل کن ، خانه ها را جابجا کن تا حرف H ظاهر گردد ، خانه قهوه ای رنگ می بایست در سمت راست و خانه های بنفش رنگ در سمت چپ معما قرار گیرند . (به عکس روبرو توجه کن)

بعد از حل از کردن معما درب سمت راست باز می گردد ، داخل شو و ابتدا دیسک را بردار (دیسک 03) و سپس روی دستگاه دیسک خوان دکمه چپ موس را بزن تا دیسک ها را داخل دستگاه دیسک خوان قرار دهی ، حالا دکمه Play (دکمه ▶ شکل) را بزن تا محتویات دیسک ها را که توسط "ویلی" پر شده است را ببینی . بسمت راست اتاق برو و سوراخی که در پایین دیوار قرار دارد را بکش تا بزرگ شود ، حالا داخل اتاق تاریک شو ، دکمه سبز رنگ را فشار بده تا چراغ روشن شود ، سپس بسمت راست اتاق برو . " لیوان" را از روی زمین بردار و سپس دکمه را فشار بده تا درب تیغه ای باز گردد . داخل درب تیغه ای شو تا به پایین بروی . دیسک را بردار (دیسک 04) سپس دکمه آبی رنگ را فشار بده تا صدای بوق قطار بشنوی ، اگر صدای زنگ شنیدی ، دوباره دکمه را فشار بده تا صدای بوق قطار بشنوی . روی آسانسور برگرد و اهرم را فشار بده تا فیلمی روی دیوار پخش شود . روی حفره ایکه در سقف وجود دارد دکمه چپ موس را بزن تا به بالا برگردی . بسمت چپ برو و دکمه سبز رنگ را فشار بده تا چراغ خاموش شود . دوباره از درب تیغه ای عبور کن و توسط آسانسور به پایین برو و درحالیکه همه جا تاریک است ، 3 علامت سبز رنگ که روی دیوار می بینی را به ترتیب روی کاغذ یادداشت کن (این علامت ها مختصات شلیک کردن بوسیله اسلحه ای هستند که در مراحل بعدی بازی وجود دارد) . روی آسانسور برگرد و روی حفره ایکه در سقف وجود دارد دکمه چپ موس را بزن تا به بالا برگردی . دوباره چراغ را روشن کن ، به جلوی درب تیغه ای برگرد و



توسط دکمه ایکه روی دیوار قرار دارد درب تیغه ای را ببند (حتما درب تیغه ای را ببند چون باعث می گردد در مراحل بعدی بازی یک نردبان فعال گردد) . 38 بار بسمت راست برو (به عکس زیر توجه کن) .



در انتها به یک پنجره می رسی (برای اینکه سریع تر به انتهای مسیر برسی از رمز زیاد شدن سرعت بازی استفاده کن – صفحه 8) . از پنجره بیرون را نگاه کن ، سپس دیسک را بردار (دیسک 05) . حالا 38 بار بسمت چپ برو تا به جای قبلی (جلوی درب تیغه ای برگردی) . از درب سمت چپ عبور کن تا به دستگاه دیسک خوان برسی ، دیسک هایت را داخل دستگاه دیسک خوان بگذار و محتویات دیسک ها را تماشا کن (می توانی روی دستگاه ، روی دیسک مورد نظر دکمه چپ موس را بزنی تا فقط دیسک مورد نظر را ببینی) . از طریق سوراخ کوچکی که در سمت چپ اتاق وجود دارد از اتاق خارج شو ، دکمه ایکه در سمت راست اتاق قرار دارد را فشار بده تا درب قهوه ای رنگ باز گردد ، از طریق درب قهوه ای رنگ از ساختمان خارج شو و به فضای باز برگرد و مستقیم برو تا به ساختمان آبشار برسی (ساختمانی که لوله هایی در مقابل آن قرار دارد) . بازی را ذخیره کن .

ساختمان آبشار :

- روی پدال قرمز رنگی که روی زمین قرار دارد با پا ضربه بزن تا آب جریان پیدا کند (اگر آب جریان پیدا نکرد بخاطر اینست که در محوطه پشت اتاق TNT ، چاه آب را توسط دکمه قرمز رنگ فعال نکرده ای) ، سپس روی آب دکمه چپ موس را بزن تا توسط " لیوان" که قبلا پیدا کرده بودی آب بنوشی . دکمه قرمز رنگی که کنار درب قرار دارد را فشار بده تا آهنگی بشنوی ، حالا می بایست درون لوله هائیکه در سمت راست قرار دارند آب تف کنی تا صدای آهنگی که شنیدی را توسط خالی شدن آب از لوله ها شبیه سازی کنی ، تا در نهایت درب ساختمان



آبشار باز گردد . داخل اولین لوله از سمت چپ 3 بار ، دومین لوله از سمت چپ 1 بار ، سومین لوله از سمت چپ 2 بار ، چهارمین لوله از سمت چپ 0 (هیچی) و پنجمین لوله از سمت چپ 4 بار ، آب تف کن (برای اینکه درون لوله ها آب تف کنی می بایست روی لوله ها دکمه چپ موس را بزنی) سپس دکمه قرمز رنگ را بزن تا درب باز گردد . (به عکس روبرو توجه کن)



داخل ساختمان شو و دیسک را بردار (دیسک 06) سپس بسمت راست برو تا داخل اتاق بعدی شوی . دیسک بعدی را از روی زمین بردار (دیسک 07) . می توانی دیسک ها را داخل دستگاه دیسک خوان قرار دهی و محتویات دیسک ها را ببینی . از پنجره بیرون را نگاه کن سپس از نردبان تیغه ای بالا برو (اگر نردبان تیغه ای داخل دیوار بود و نتوانستی از آن استفاده کنی ، بخاطر اینست که در ساختمان دیسک ها درب تیغه ای را نبسته ای) . دیسک را از روی زمین بردار (دیسک 08) و ریسمان را بکش تا جانور روی شما بیافتد . از پنجره بیرون را نگاه کن سپس دکمه قرمز رنگ را فشار بده تا صدای بوق قطار بشنوی ، اگر صدای زنگ شنیدی ، دوباره دکمه را فشار بده تا صدای بوق قطار بشنوی . از نردبان پایین برو و به اتاق سمت چپ برو و توسط دکمه قرمز رنگی که روی دیوار قرار دارد ، درب ساختمان را باز کن و از ساختمان آبشار خارج شو . 3 بار بسمت چپ برو تا به غار برسی . بازی را ذخیره کن .

غار :

- مستقیم برو تا داخل غار شوی ؛ اکنون روبروی یک درب با 3 قفل هستی ، قفل هایی با چراغ های قرمز ، آبی و سفید رنگ . اگر 3 عدد دکمه ایکه صدای بوق قطار می دادند را فشار داده باشی ، چراغ هر 3 قفل روشن است . هر 3 چراغ را فشار بده تا هر 3 قفل باز گردد ، از پل عبور کن تا به محوطه اسلحه برسی ، سپس بازی را ذخیره کن .

محوطه اسلحه :



- مستقیم برو سپس بسمت چپ بپیچ تا روبروی یک صفحه نمایش قرار بگیری (به عکس روبرو توجه کن) ، پایین صفحه نمایش دکمه ای قرار دارد ، هر دفعه که دکمه را فشار بدهی یک تصویر پخش می گردد . 12 بار دکمه را فشار بده تا 12 تصویر پخش شود (بعد از تصویر دوازدهم ، تصاویر تکرار خواهند شد) بترتیب هر 12 تصویر را روی کاغذ بکش ، اگر در دفعه اول موفق نشدی هر 12 تصویر را روی کاغذ بکشی ، دوباره تصاویر را نگاه کن . وقتی دوباره تصاویر را نگاه می کنی یک تصویر با دفعه قبل فرق خواهد کرد ، جای این تصویر را روی کاغذ خالی بگذار ، زیرا در مراحل بعدی بازی می بایست تصویر دیگری را جایگزین این تصویر کنی .



به عنوان مثال اگر دفعه اول که تصاویر را نگاه می کنی ، تصاویر به ترتیب زیر باشند :



و دفعه دوم که تصاویر را نگاه می کنی ، تصاویر به ترتیب زیر باشند :



در دفعه اول و دوم تصویر 11 با هم فرق می کند پس در نتیجه روی کاغذ جای تصویر 11 را می بایست خالی بگذاری و در مراحل بعدی بازی می بایست تصویر دیگری را جایگزین این تصویر کنی . (به شکل زیر توجه کن)



نکته مهم : معماهای این بازی طوری طراحی شده اند که هر کسی این بازی را انجام دهد ، معماهای بازی متفاوت خواهند بود ، یعنی ترتیب تصاویر در هر بازی متفاوت خواهد بود و در این راهنما سعی شده است با ذکر مثال روش حل معماها بطور کلی بیان شود .

برگرد و از پله ها بالا برو و بسمت راست بپیچ و پشت توپ قرار بگیر و بدون اینکه تنظیمات را بهم بزنی ، دکمه قرمز رنگ را بزن تا توپ شلیک شود و آب دریاچه خالی شود و یک ساختمان که یک آنتن رویش قرار دارد ظاهر گردد . از پشت توپ کنار بیا و بسمت چپ بپیچ تا روبروی درب خانه زرد رنگ قرار بگیری . بازی را ذخیره کن .

خانه زرد رنگ :

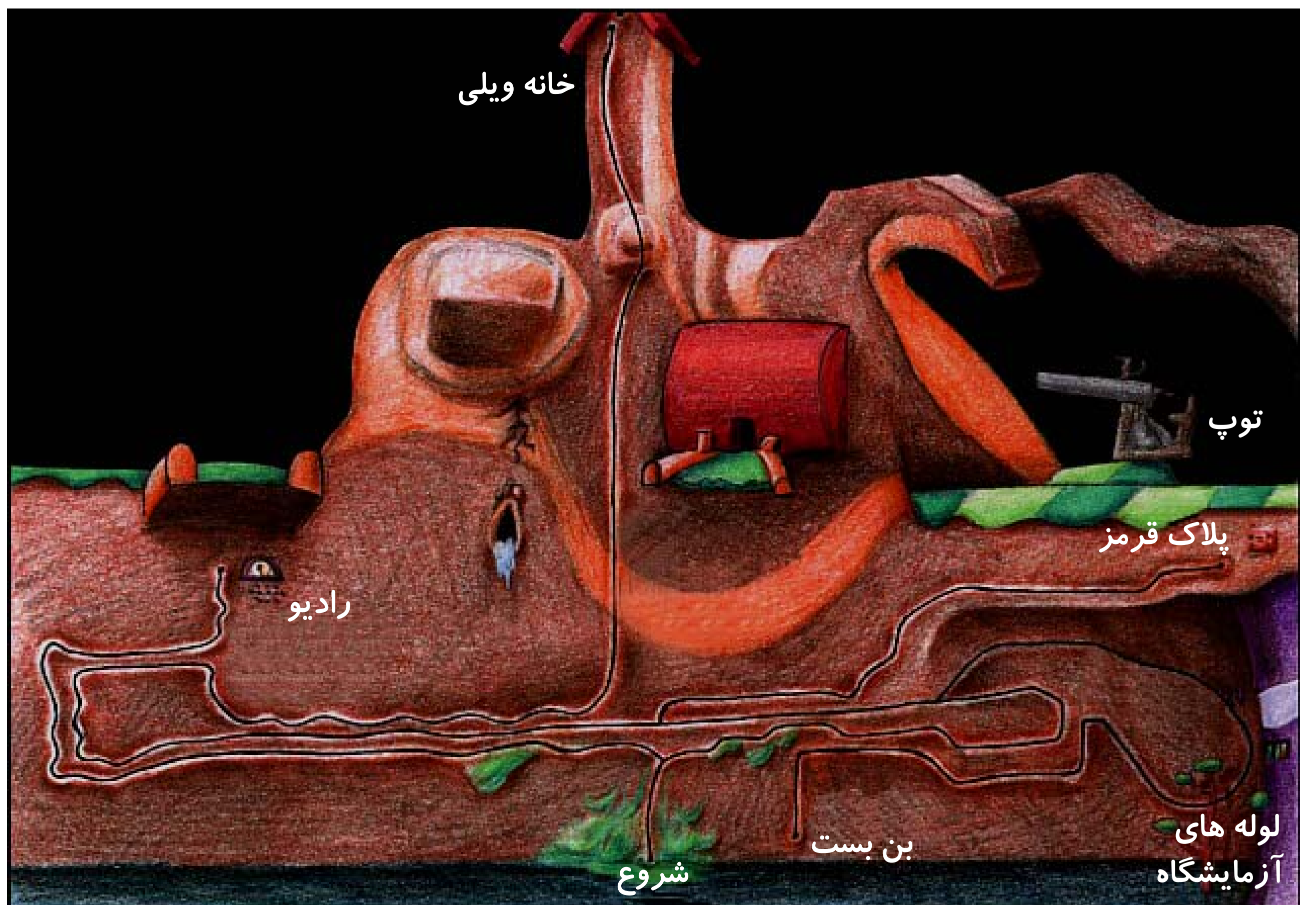
- داخل خانه زرد رنگ شو و بسمت معمائیکه در سمت راست قرار دارد برو ، می بایست یکی یکی تکه های مشابه را بهم بچسبانی ، اگر اشتباه کنی تمام تکه ها پایین می ریزند و می بایست از اول شروع کنی . (به جهت تصاویر روی تکه ها دقت کن) . وقتیکه تمام تکه ها را بهم چسباندی روی علامت فلش ، دکمه چپ موس را بزن تا پل به شکل پله در بیاید . از خانه زرد رنگ خارج شو و مستقیم برو تا از پله ها پایین بروی ، بسمت چپ برو تا مقابل پل که بعد از حل کردن معما به پله تبدیل شده است قرار بگیری ، از پله ها پایین برو تا به کف دریاچه که خالی شده است برسی ، سپس بسمت راست بپیچ و مستقیم برو تا به سوراخی که آب دریاچه از طریق آن خالی شد برسی ، ابتدا حتما بازی را ذخیره کن سپس داخل سوراخ شو . اینکار باعث می شود از دنیای Neverhood خارج شوی .



دوباره بازی را Load کن (دکمه Esc را بزن سپس گزینه Load را انتخاب کن) بسمت راست بپیچ و بسمت ماشین سبز رنگ برو و سوار آن شو . بازی را ذخیره کن .

ماشین سبز رنگ :

- سوار ماشین سبز رنگ شو (برای پیدا کردن مسیرها به عکس زیر توجه کن) ، به سمت بالا برو و در دوراهی اول به سمت راست برو و مسیر را ادامه بده ، در دوراهی دوم بسمت بالا برو و مقدار رنگها در لوله های آزمایشگاهی را روی کاغذ یادداشت کن (بعنوان مثال : سیاه = 1/6 ، سبز = 5/6 ، قرمز = 2/3) ، (معماهای این بازی طوری طراحی شده اند که هر کسی این بازی را انجام دهد ، معماهای بازی متفاوت خواهند بود ، یعنی مقدار رنگهای درون لوله های آزمایشگاهی در هر بازی متفاوت خواهد بود و در این راهنما سعی شده است با ذکر مثال روش حل معماها بطور کلی بیان شود) . به دوراهی دوم برگرد و ایندفعه به سمت چپ برو تا به دوراهی سوم برسی ، بسمت بالا برو تا به پلاک قرمز رنگ برسی ، برگرد و به دوراهی سوم برو و ایندفعه بسمت چپ برو و تا انتهای مسیر برو تا به خانه "ویلی" برسی ، از طریق پنجره به داخل اتاق خواب "ویلی" نگاه کن . برگرد و به اولین دوراهی برو و ایندفعه بسمت چپ برو و به مسیر ادامه بده تا به رادیو برسی ، آهنگی که از رادیو پخش می شود را به خاطر بسپار ، چون بعداً در ساختمان رادیویی به آن نیاز داری ، سپس برگرد و به اولین دوراهی برو و به ابتدای مسیر برو و از ماشین سبز رنگ پیاده شو . برگرد و مستقیم برو و بسمت چپ بپیچ و مستقیم برو تا به خانه رادیویی برسی (خانه زرد رنگ که آنتن بزرگی روی آن قرار دارد) . بازی را ذخیره کن .





خانه رادیویی :

- داخل خانه رادیویی شو و دیسک را بردار (دیسک 09) و بسمت رادیو برو ، رادیو می بایست روشن باشد (اگر رادیو خاموش بود ، در اینصورت می بایست به اتاق آبی رنگ برگردی و اولین حلقه از سمت راست را بکشی تا رادیو روشن شود) (برای برگشتن به اتاق آبی رنگ ، از خانه رادیویی خارج شو ، از پله ها بالا برو و داخل خانه زرد رنگ شو و توسط دکمه ⇧⇩ ، پله را دوباره به پل تبدیل کن ، از پل رد شو و به اتاق آبی رنگ برو و اولین حلقه از سمت راست را بکش تا رادیو روشن شود) . بسمت رادیو برو و عقربه رادیو را آنقدر بچرخان تا روی آهنگی که قبلا از رادیوی قبلی (توسط ماشین سبز رنگ) شنیده بودی قرار بگیرد سپس از پشت رادیو کنار بیا . اگر موج رادیو را به درستی تنظیم کرده باشی دری که در سمت راست قرار دارد باز خواهد شد . بازی را ذخیره کن .

اتاق Bobby :

- از درب عبور کن و از پله ها پایین برو ، در سمت راست اتاق سیم را بکش تا چراغ روشن شود ، می بینی که کلمه Bobby کنار دستگاه شیشه ای نوشته شده است ، سپس حتماً دوباره سیم را بکش تا چراغ خاموش شود ، چون اگر چراغ روشن باشد دستگاه شیشه ای کار نخواهد کرد . داخل دستگاه شیشه ای شو و دکمه قرمز رنگ را فشار بده تا 5 الماس را ببینی ، 5 دکمه در کنار دکمه قرمز رنگ وجود دارند که رنگ الماس های اول تا پنجم را تغییر می دهند . الماس ها می توانند به 6 رنگ باشند :





راه حل معما ، کلمه Bobby است :

B = Blue = آبی

O = Orange = نارنجی

B = Blue = آبی

B = Blue = آبی

Y = Yellow = زرد

بوسیله دکمه های پایین ، رنگ الماس ها را به ترتیب از چپ به راست روی آبی ، نارنجی ، آبی ، آبی ، زرد قرار بده (به عکس بالا توجه کن) ، (دقت کن که رنگهای قرمز و نارنجی بسیار بهم شبیه هستند مراقب باش اشتباه نکنی) ، سپس دکمه قرمز رنگ را بزن تا دستگاه کار کند و کوچک شوی . از طریق درب بسیار کوچکی که در سمت راست قرار دارد ، از پله ها بالا برو سپس به زیر پنجره برو و به سمت راست پنجره نگاه کن تا 3 لوله آزمایشگاهی ببینی (به عکس روبرو توجه کن) ، مقدار هر 3 رنگ را که داخل 3 لوله آزمایشگاهی قرار دارد را روی کاغذ یادداشت کن . بسمت چپ پلکان برو تا داخل اتاق بنفش رنگ شوی . بازی را ذخیره کن .



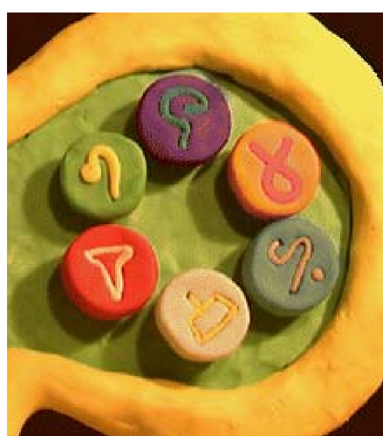


اتاق بنفش رنگ :



- به سمت راست اتاق برو و داخل اتاق کوچک شو و 3 لوله آزمایشگاهی خالی را توسط 3 رنگ سیاه ، سبز ، قرمز به میزانی که قبلاً توسط ماشین سبز رنگ دیده بودی و روی کاغذ یادداشت کرده ای پر کن ، سپس شیر را باز کن و در آخر معجون را بخور تا دوباره بزرگ شوی . دیسک را از روی زمین بردار (دیسک 10) . بین ستونهای سوم و چهارم را از سمت راست را نگاه کن ، دکمه را فشار بده تا نردبان پایین بیاید . (به عکس روبرو توجه کن) بازی را ذخیره کن .

ماشین زمان :





- از نردبان بالا برو سپس دیسک را بردار (دیسک 11) . می توانی دیسک ها را داخل دستگاه دیسک خوان قرار دهی و محتویات دیسک ها را ببینی . مراقب باش حلقه را نکشی چون در اینصورت به اتاق Bobby برمی گردی . از دربی که روبرویت قرار دارد عبور کن و سوار ماشین زمان شو ، (برای مسافرت کردن با ماشین زمان به عکس روبرو توجه کن) . ابتدا دکمه چشمک زن قرمز را فشار بده سپس دکمه قرمز رنگ بزرگ را فشار بده تا به جزیره مسافرت کنی . بازی را ذخیره کن .

جزیره :

- از ماشین زمان پیاده شو و به سمت راست برو و میخ خاکستری بزرگ را که زنجیر سنگین را نگاه داشته است را بکن تا زنجیر به پایین بیافتد و دو قسمت شهر بهم وصل گردند . سپس برگرد و دوباره سوار ماشین زمان شو . ابتدا دکمه نارنجی رنگ چشمک زن را فشار بده سپس دکمه قرمز رنگ بزرگ را فشار بده تا به خانه صورتی رنگ مسافرت کنی . بازی را ذخیره کن .

خانه صورتی رنگ :



- دیسک ها را از روی زمین بردار (دیسک 12) و (دیسک 13) . پدالی را که روی زمین است را فشار بده تا درب نارنجی باز شود ، سریع تا درب بسته نشده از درب عبور کن . مستقیم برو و از تونل عبور کن سپس دوبار بسمت راست بپیچ تا روبروی صفحه نمایش قرار بگیری . (به عکس روبرو توجه کن) توسط دکمه ایکه در پایین صفحه نمایش قرار دارد هر 12 تصاویر را نگاه کن و تصویری را که صدایی همراهش شنیده می شود را مشخص کن .



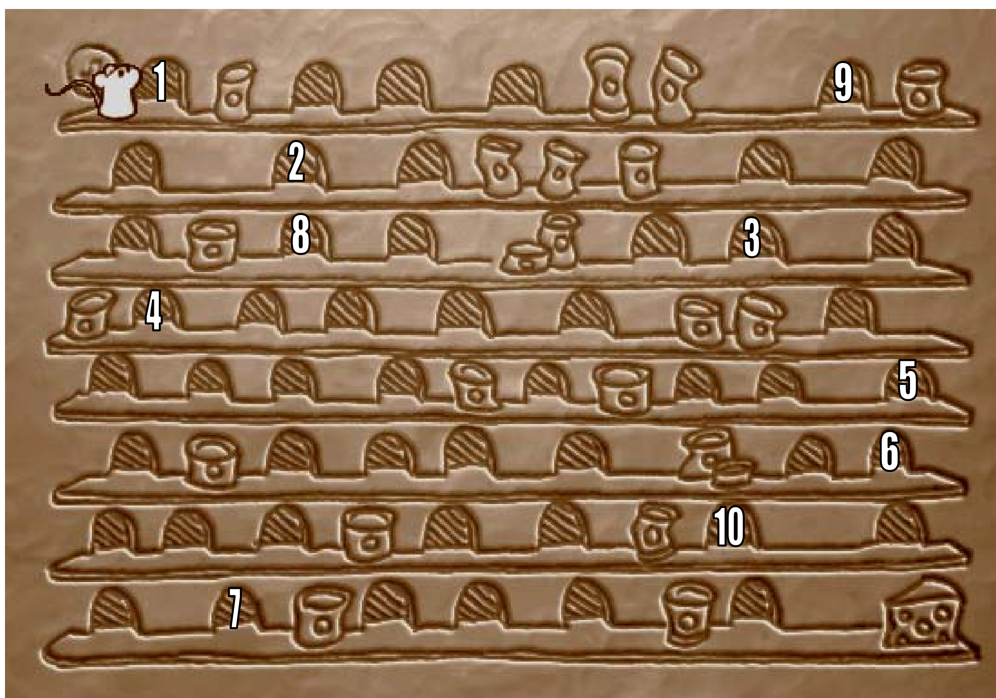
این تصویر را جایگزین جای خالی در 12 تصویری که قبلا در محوطه اسلحه روی کاغذ کشیده بودی کن . حالا در صفحه نمایش به ترتیب هر 12 تصویر که روی کاغذ داری را پشت سر هم ایجاد کن تا صفحه نمایش کنار برود و داخل خانه نارنجی رنگ بشوی . بازی را ذخیره کن .

خانه نارنجی رنگ :

- دیسک را بردار (دیسک 14) . دقت کن که در بالای اتاق (پشت میله ها) یک کلید وجود دارد که در مراحل بعدی بازی می بایست آنرا برداری . از اتاق خارج شو و ابتدا مستقیم برو ، سپس بسمت چپ بپیچ و داخل ساختمان قهوه ای رنگ با درب بنفش رنگ شو (ساختمان پنیر) . بازی را ذخیره کن .

ساختمان پنیر :

- ابتدا پدالی را که روی زمین قرار دارد را فشار بده تا موش و پنیر توسط دستگاه مکنده ، مکیده شوند . (اینکار در مراحل بعدی بازی کمکت می کند) . بسمت راست اتاق برو و دیسک را بردار (دیسک 15) ، می توانی دیسک ها را دستگاه دیسک خوان قرار دهی و محتویات دیسک ها را ببینی . بسمت معمای روی دیوار در سمت راست برو . روش حل کردن معما باین ترتیب است که می بایست دو تا دو تا شکل های مثل هم را انتخاب کنی و اگر اشتباه کنی بازنده خواهی شد و می بایست از اول شروع کنی . هرگاه دو تا دو تمام شکل ها را انتخاب کردی و جدول کامل شد معما حل شده است . تنها روش حل کردن این معما اینست که ابتدا روی کاغذ یک جدول 48 خانه (8 x 6 ، دقیقاً مانند جدول روی دیوار) بکشی و بترتیب شکل های تمام خانه ها را روی کاغذ یادداشت کنی ، سپس با کمک کاغذ دو تا دو تا شکل های مثل هم را انتخاب کنی تا جدول کامل شود و معما حل شود . هر وقت معما را کامل کردی ، شکل هایی که روی کاغذ ، داخل جدول کشیده ای را دور نیانداز ، چون درمراحل بعدی بازی باز هم به آن نیاز داری . بسمت چپ برو و دوباره از طریق دریکه وجود دارد بسمت چپ برو تا به معمای دیگری برسی . موش را می بایست به پنیر در پایین سمت راست شکل برسانی . (برای حل کردن معما از عکس زیر استفاده کن) .





بعد از حل کردن معما ، بسمت چپ برو و داخل اتاق شو و دیسک ها را بردار (دیسک 16) و (دیسک 17) . بسمت چپِ دستگاه پرژکتور برو و دستگاه پرژکتور را هل بده تا به زیر دستگاه مکنده در اتاق قبلی برسد ، سپس پدال روی زمین را فشار بده تا دستگاه مکنده دستگاه پرژکتور را بمکد (اینکار در مراحل بعدی بازی کمکت می کند) . دکمه زرد رنگ را فشار بده تا درب باز شود ، از ساختمان پنیر خارج شو . مستقیم برو سپس بسمت چپ بپیچ تا داخل قارچ صورتی رنگ شوی . بازی را ذخیره کن .

قارچ صورتی رنگ :

- پس از دیدن دمو ، داخل درب خاکستری رنگی که روبرویت قرار دارد شو تا داخل زیرزمین شوی . بازی را ذخیره کن .

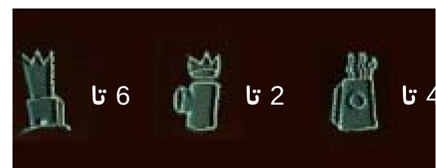
زیر زمین :

- پس از دیدن دمو ، دیسک را بردار (دیسک 18) . 3 علامت سبز رنگ که روی دیوار می بینی را به ترتیب روی کاغذ یادداشت کن (این علامت ها مختصات شلیک کردن بوسیله توپ هستند ، اینکار در مراحل بعدی بازی کمکت خواهد کرد) ، (3 علامت سبز رنگ دیگر هم قبلاً در ساختمان دیسک ها روی کاغذ یادداشت کرده ای) . سوار ماشین زمان شو و دکمه خاکستری رنگ را انتخاب کن سپس دکمه قرمز بزرگ را بزن تا به زندان روبات بروی . بازی را ذخیره کن .

زندان روبات :



- از ماشین زمان پیاده شو و بسمت چپ برو و از تونل عبور کن . بسمت راست بپیچ و مستقیم برو تا به صفحه نمایش برسی . در ساختمان پنیر یک معمای 48 خانه وجود داشت که شکل های آن جدول را روی کاغذ یادداشت کرده ای ، تعداد شکل ها را در آن جدول بشمار و در صفحه نمایش تنظیم کن . (فقط بخاطر داشته باش که این اعداد می بایست زوج باشند و نمی توانند فرد باشند) . به عنوان مثال :



نکته مهم : معماهای این بازی طوری طراحی شده اند که هر کسی این بازی را انجام دهد ، معماهای بازی متفاوت خواهند بود و در این راهنما سعی شده است با ذکر مثال روش حل معماها بطور کلی بیان شود .

سپس دکمه زرد رنگ را فشار بده تا عروسک حرکت کند و آدم آهنی هم بدنبال عروسک برود و از جلوی پنجره کنار برود . برگرد و مستقیم برو و بسمت چپ بپیچ تا روبروی تونل قرار بگیری ، به بالای تونل نگاه کن تا "ویلی" را ببینی و او برایت گل بیاندازد . مستقیم برو و سوار ماشین زمان شو و دکمه سبز رنگ را انتخاب کن ، سپس دکمه قرمز بزرگ را بزن تا به اتاق بنفش رنگ در خانه رادیویی بروی . بازی را ذخیره کن .



اولین کلید :

- از ماشین زمان پیاده شو و بسمت چپ برو ، حلقه را بکش تا به اتاق BOBBY بروی ، از پله بالا برو تا داخل خانه رادیویی شوی ، حالا می بایست رادیو را تنظیم کنی تا درب خانه رادیویی باز شود و بتوانی خارج شوی . موج رادیو را آنقدر بچرخان تا نور روی رادیو بتابد ، آنوقت می توانی متوجه بشوی که درب باز شده است . از درب خارج شو و از پله ها بالا برو و داخل خانه زرد رنگ شو و توسط دکمه ⇳ ، پله را دوباره به پل تبدیل کن ، از پل رد شو ، سپس از غار عبور کن و به محوطه پشت اتاق TNT برو و در انتها سوار ماشین قرمز رنگ شو . در سر دو راهی بجای اینکه پایین بروی مستقیم برو (این مسیر در اثر متصل شدن دو قسمت شهر به یکدیگر ایجاد شده است) (به عکس زیر توجه کن) . تا انتهای مسیر برو تا به اتاق نارنجی رنگ برسی . از ماشین قرمز رنگ پیاده شو و " کلید" را بردار (اولین کلید) . دوباره سوار ماشین قرمز رنگ شو و به اتاق TNT برگرد . از غار عبور کن و از روی پل رد شو تا به محوطه اسلحه برسی . بازی را ذخیره کن .



شلیک کردن با اسلحه :

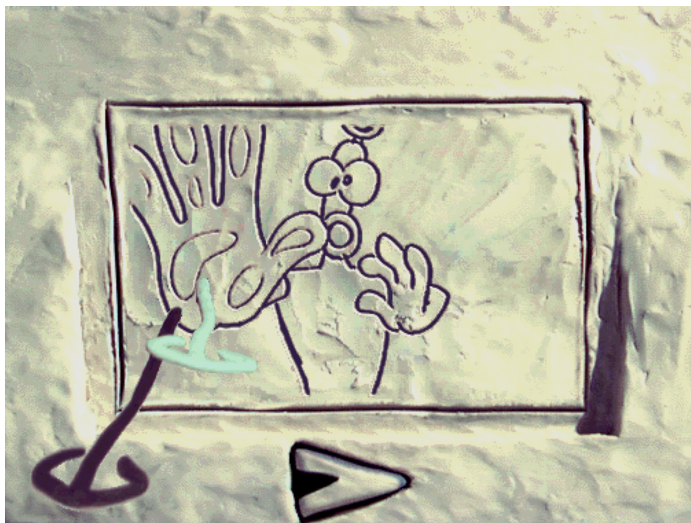
- پشت اسلحه قرار بگیر سپس دو سری علامت های سبز رنگ (مجموعاً 6 علامت) را که قبلاً در ساختمان دیسک ها و قارچ صورتی رنگ یادداشت کرده ای را تنظیم کن ، سپس روی دو علامت مثلث شکل دکمه چپ موس را بزن تا ارتفاع و جهت اسلحه تنظیم شود ، در آخر دکمه قرمز رنگ را بزن تا اسلحه شلیک شود و آدم آهنی نابود گردد . دوباره روی دو علامت مثلث شکل دکمه چپ موس را بزن تا روی زمین قرار بگیری . از اسلحه پیاده شو و به خانه زرد رنگ برو و پل را به پله تبدیل کن . از پله پایین برو و داخل خانه رادیویی شو و برای اینکه درب اتاق BOBBY باز شود موج رادیو را عوض کن و روی آهنگ مخصوصی که حفظ کرده ای بگذار . داخل اتاق BOBBY شو و توسط دستگاه شیشه ای خودت را کوچک کن (نیازی نیست رنگ الماس ها را تغیر بدهی ، فقط کافیست دکمه قرمز رنگ را بزنی) . از درب کوچک عبور کن و از پله ها بالا برو و داخل اتاق بنفش رنگ شو . به سمت راست اتاق برو و داخل اتاق کوچک شو و 3 لوله آزمایشگاهی خالی را توسط 3 رنگ سیاه ، سبز ، قرمز به میزانی که



قبلاً توسط ماشین سبز رنگ دیده بودی و روی کاغذ یادداشت کرده ای پر کن ، سپس شیر را باز کن و در آخر معجون را بخور تا دوباره بزرگ شوی . از نردبان بالا برو و سوار ماشین زمان شو و دکمه خاکستری رنگ را انتخاب کن سپس دکمه قرمز بزرگ را بزن تا به زندان روبات برگردی ، از ماشین زمان پیاده شو و از تونل عبور کن تا دمو ببینی . بازی را ذخیره کن .

قلعه :

- مستقیم برو سپس به سمت راست بپیچ و مستقیم برو تا به روی بالکن بروی . "سوزن" را از روی زمین بردار و به کلیدی که آویزان است نیز توجه کن . برگرد و مستقیم برو ، سپس به سمت راست بپیچ و از درب بنفش رنگ عبور کن و دیسک را بردار (دیسک 19) . سپس خارج شو و مستقیم برو و دوبار بسمت چپ بپیچ و و داخل درب قرمز رنگ شو تا سوار آسانسور شوی و در آخر وارد اتاق بنفش رنگ شوی . آخرین دیسک را بردار (دیسک 20) و از پنجره بیرون را نگاه کن و با سوزن بادکنک را بترکان تا کلید روی بالکن بیافتد ، سپس دیسک ها را داخل دستگاه دیسک خوان بگذار ، اگر تمام دیسک ها را جمع کرده باشی اکنون دیسک ها کامل هستند و 20 عدد دیسک در دستگاه دیسک خوان وجود دارد . محتویات تمام دیسک ها را از اول تا آخر نگاه کن . در آخر فیلم " ویلی" یک کلید به شما می دهد (دومین کلید) (به عکس روبرو توجه کن) . (اگر تمام دیسک ها را جمع نکرده باشی " ویلی" به شما کلیدی نمی دهد و بازی تمام نخواهد شد) . " کلید" را بردار .



دکمه را بزن ، سپس سوار آسانسور شو . بعد از پیاده شدن از آسانسور مستقیم برو و دوبار به سمت چپ بپیچ تا به بالکن بروی . " کلید" را که روی بالکن افتاده است را بردار (سومین کلید) . دوباره داخل درب بنفش رنگ شو ، به سمت چپ پرژکتور برو و پرژکتور را به سمت راست هل بده . پرژکتور را روشن کن . 3 عددیکه روی دیوار می بینی و همچنین ترتیب قرار گرفتن کلید ها را روی کاغذ یادداشت کن . به سمت راست اتاق برو و روی درب آبی رنگ کلید ها را با اعداد مرتب کن تا درب باز گردد ، از درب عبور کن . بازی را ذخیره کن .



پایان بازی :

- گیاه گوشت خوار را جابجا کن و به زیر اولین حلقه از سمت راست ببر . بپر و اولین حلقه از سمت راست را بگیر ، سپس حلقه را رها کن تا داخل دهان گیاه گوشت خوار بیافتی و گیاه گوشت خوار شما را از پنجره بیرون پرتاب کند و به اتاق بعدی بروی . از درب سمت راست عبور کن تا دمو ببینی . بازی به دو صورت تمام خواهد شد ، می بایست انتخاب کنی که تاج را روی سر "هوبورگ" (فرمانروای دنیای Neverhood) بگذاری یا روی سرخودت بگذاری (به عکس روبرو توجه کن) . برای اینکه هر دو صورت تمام شدن بازی را ببینی ابتدا حتماً بازی را ذخیره کن . اول تاج را روی سر خودت بگذار و دمو را نگاه کن و ببین چه اتفاقی می افتد ، سپس بازی را لود کن و ایندفعه تاج را روی سر "هوبورگ" بگذار و ببین چه اتفاقی می افتد .



پایان

Credit :

The Neverhood Walkthrough Version 1.0
Author : Nima Dadgar
Email : NimaDadgar2004@yahoo.com
September 2005

References :

The Neverhood Walkthrough
Author : Carl-Axel Sjöblom
Email : Sjoblom@matnat.gu.se

The Neverhood Walkthrough
Author : Orb
Email : orb@fourfatchicks.com
April 2002

